Willkommen bei den **Cinematic Guitars ™** von Sample Logic™

Danke, dass Sie sich für **CINEMATIC GUITAR** für den Kontakt Player entschieden haben. Dieses Handbuch wird Sie schnell und einfach einführen. Es führt Sie durch die Installation, genauso wie es Ihnen alle Funktionen in CINEMATIC GUITARS zeigt.

Die Informationen in diesem Dokument können sich jederzeit ohne Vorankündigung ändern und haben nichts mit der Native Instruments Software Synthesis GmbH zu tun. Die Software, die in diesem Dokument beschrieben ist, unterliegt einer Lizenzvereinbarung und darf nicht auf andere Medien kopiert werden. Kein Teil der Publikation darf in irgendeiner Form kopiert, reproduziert oder anderweitig übertragen oder aufgenommen werden, ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Native Instruments Software Synthesis GmbH. Alle Produkt- und Firmennamen sind Marken der jeweiligen Eigentümer.

Das Handbuch wurde von **Sample Logic, LLC** geschrieben.
Übersetzung von Michael Reukauff

Cinematic Guitars©2011 Sample Logic, LLC

Sample Logic™ und **Cinematic Guitars™** sind Warenzeichen von Sample Logic, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Sample Logic, LLC
Brooklyn, NY
www.samplelogic.com
info@samplelogic.com
Telefon: ++1.347.875.7568

© Native Instruments Software Synthesis GmbH. 2010. Alle Rechte vorbehalten.

KONTAKT ist ein Markenzeichen der Native Instruments Software Synthesis.

Deutschland
Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin, Germany
www.native-instruments.de

USA
Native Instruments USA, Inc.
5631 A Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
www.native-instruments.com

Inhaltsverzeichnis

SELBSTVERSTÄNDNIS **3**

ENDBENUTZERLIZENZVEREINBARUNG **3**

EINFÜHRUNG **4**

Was ist CINEMATIC GUITARS? 4

INSTALLATIONSANWEISUNGEN **6**

1. Schritt Kontakt Player Installation 6

2. Schritt Cinematic Guitars Library Installation 6

Demo Mode 8

CINEMATIC GUITARS aktivieren 8

CINEMATIC GUITARS IM EINZELNEN **9**

Wie CINEMATIC GUITARS organisiert ist 9

Instrumentenkategorien 9

Benutzeroberfläche und Regler 11

Übersicht & Beschreibung der allgemeinen Funktionen 12

TIPPS & TRICKS **25**

FEHLERBEHEBUNG **26**

DANKSAGUNGEN **27**

SELBSTVERSTÄNDNIS

Sample Logics Selbstverständnis besteht darin, neue innovative Tools für Komponisten, Produzenten, Sound-Designer, Musiker und Performer aller musikalischer Stilrichtungen und Genres zu entwickeln. Deshalb entwickeln wir ständig neue Konzepte für Sample-Bibliotheken, die die Grenze zwischen Musik und Sound-Design verwischen. Als Unternehmen schreiten wir immer weiter vorwärts und bauen eine Brücke in die Zukunft, in dem wir einzigartige unentdeckte Klangbereiche erforschen und gleichzeitig weitere Tools für die Werkzeugkiste des Komponisten anbieten.

ENDBENUTZERLIZENZVEREINBARUNG

Alle Klänge, die in unseren Produkten angeboten werden, wurden von Sample Logic, LLC erstellt und gehören ihnen. Mit dem Kauf einer Kopie eines unseres Produktes wird dem ursprünglichen Endbenutzer eine lebenslange Lizenz zur freien Verwendung übertragen. Sie können damit die beiliegenden Klänge frei für kommerzielle Zwecke einsetzen, sofern die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind.

(1) Die Lizenz verbietet den Weiterverkauf, eine Re-Lizensierung oder ein andere Art der Verteilung der Klang-Samples und der Software, egal, ob sie auf einer Platte, einem Internet-Server oder einer Mischung von beiden liegt. Der ursprüngliche Besitzer kann sie nicht abtreten, verleasen, verleihen, vermieten, sie zu einer Datenbank hoch- oder runterladen oder einige oder alle Klang-Samples und die Software zu einem anderen Anwender übertragen oder sie in einem Konkurrenzprodukt verwenden.

(2) Sample Logic, LLC kann nicht dafür verantwortlich gemacht werden, wenn das gekaufte Material nicht dem ursprünglichen Zweck des Endkunden entspricht. Die Klänge und Samples werden „so wie sie sind“ verkauft ohne Garantie oder Rückerstattung, es sei denn, das Produkt erweist sich als defekt. Wenn das Produkt defekt ist, darf der Endbenutzer bis 30 Tage nach dem Zeitpunkt des Kaufes Sample Logic mit seinem Anspruch kontaktieren und wird dann weitere Anweisungen erhalten, wo das defekte Produkt zurückzugeben ist. Es wird kein Geld erstattet, aber eine neue Kopie des Produktes wird versendet, um das defekte Produkt zu ersetzen.

(3) Der Lizenzgeber übernimmt keine Verantwortung für verkauftes Material, das nicht ordnungsgemäß in Sample-Instrumenten lädt, für das es ursprünglich nicht vorgesehen und angeboten war.

EINFÜHRUNG

Was ist CINEMATIC GUITARS?

Sample Logic preisgekröntes Team präsentiert eine großartige Sammlung von gemorphten Gitarren in einem bemerkenswert anpassungsfähigen „Core-Effects-Sequenzer“ der in Native Instruments Kontakt Player läuft. Abgeleitet von echten elektrischen und akustischen Gitarrenaufnahmen von Gitarren-Guru Steve Ouimette (bekannt durch seine Arbeit an dem Guitar Hero Franchise) ist diese Bibliothek keine traditionelle Gitarren Sample-Bibliothek, sondern es ist eine umfangreiche Sammlung von Atmosphären, Instrumenten und Perkussionen, die anders ist als alles was man bislang gehört hat. Und es geht noch einen Schritt weiter, Cinematic Guitars bietet dem Anwender die Möglichkeit, benutzerdefinierte Instrumente mit dem „Core Effekt Sequenzer“, entwickelt von Sample Logic und in Kontakt, zu erstellen und zu bearbeiten.

Diese Bibliothek ist sehr groß, enthält unendlich viele Klangfarben und Emotionen mit einer beispiellosen Sammlung von über 1000 Instrumenten und Multis, beginnend mit bizarren, dunklen, euphorischen, spirituellen und elektronischen Klängen und es geht noch weit darüber hinaus.

CINEMATIC GUITARS ist auf Film-, Fernsehen-, Spiele- und Elektronik-Komponisten ausgerichtet.

Die Geburt von CINEMATIC GUITARS

Sample Logic hat sich mit dem renommierten Gitarristen der Guitar Hero Serien und Komponisten Steve Ouimette zusammengetan und ein großes Spektrum von Gitarren aufgenommen, darunter Stahl-, Nylon- und E-Gitarren sowie eine Vielzahl anderer seltener Saiteninstrumente. Wir gruben tief in Steves Phantasie und eine große Sammlung von Gitarren-Effekten und Verstärkern erzeugten einzigartige und originelle Klänge. Alles, vom Streichen, Kratzen, Verfälschen, wurde eingesetzt, um düstere Ausdrücke und Effekte zu erreichen. Auf dieser Grundlage wurden von Sample Logic diese großartigen Klänge bearbeitet und geformt und eine Master-Suite von einzigartigen Instrumenten und Multis mit verschiedenen Morphing-Techniken und dem in Echtzeit arbeitenden „Core-Effekt-Sequenzer“ von Cinematic Guitars entwickelt. Und seien Sie sicher, es wurden keine Gitarren bei der Erstellung dieses Produktes verbrannt!

Was ist unter der Haube?

- Über 1.100 Instrumente und Multis, aufgenommen und verarbeitet bei 48k/24bit, ausgeliefert mit 44.1k/24bit
- 9 GB Sample-Bibliothek (unkomprimiert)
- 5.8 GB durch Kontakts verlustfreier Komprimierung
- NI Kontakt Player 4 mit nativer 64bit Unterstützung

Instrumente

- Atmosphärische/Ambient Soundscapes und Stinger Construction Kits
- Gemorphte Gitarren, Synths und Pads
- Melodische und perkussive Tempo-synchronisierte Loops
- Melodische und perkussive Arpeggios / gated Instrumente
- Perkussive Impacts,große Hit-Ensembles und Kits
- Wischer, Kratzen und rückwärts ablaufende Übergangseffekte

Multis

- Fertige Performance-Multis (spielbare interaktive Preset-Vorlagen aus mehreren Instrumenten)
- Über 125 fertige Film-Multis

Weitere Multis in Cinematic Guitars wurden von preisgekrönten Komponisten erstellt:

- Bill Brown *(CSI NY, Wolfenstein [VG], Rainbow Six [VG], Ghost Recon [VG])*
- Jesper Kyd *(Assassins Creed I & II [VG], Unreal Tournament [VG], Splinter Cell [VG])*
- Trevor Morris *(The Tutors, The Hills Have Eyes II, Pirates Of The Caribbean II, Stealth, The Island)*
- Deane Ogden *(Hit List, The Way Home, Surrogates, The Sensei)*
- Atli Örvarsson *(Vantage Point, Babylon AD, The Fourth Kind)*
- Chad Seiter *(Fringe Season 1, LucasArts' Fracture, LOST: Via Domus, UP [VG])*
- Steve Tavaglione – *Performer & Sound Designer (CSI: Las Vegas & New York, Finding Nemo, WallE, Revolutionary Road)*

Cinematic Guitars geskriptete klangformende Benutzeroberfläche regt die Kreativität an und gibt den Anwender beispiellose Kontrolle über Native Instruments Kontakt Player. In 13 einzigartigen Fenstern mit mehr als 60 am Bildschirm gesteuerten Effekten und Performance-Parametern (jeder mit seinem eigenen „Core-Effekt-Sequenzer“) ist das Morphing der Instrumente und die Automation der Effekte niemals einfacher gewesen. Jeder Effekt kann durch seinen eigenen Tempo-synchronisierten „Core-Effekt-Sequenzer“ gleichzeitig in Echtzeit gesteuert werden.

CINEMATIC GUITARS „verwischt die Grenze zwischen Musik und Sound-Design.“™

INSTALLATIONSANWEISUNGEN

Um CINEMATIC GUITARS zu installieren und zu aktivieren, müssen Sie zuerst die aktuelle Version von Kontakt oder dem Kontakt Player installieren. Der Installer für den Kontakt Player ist im *Installers*-Verzeichnis auf der CINEMATIC GUITARS DVD zu finden oder kann von www.native-instruments.de heruntergeladen werden. Wenn Sie die Vollversion von Kontakt 4 benutzen, müssen Sie auf die Version 4.1.1 oder höher updaten. Der Installer dafür kann mit dem Service Center unter dem Update-Reiter heruntergeladen werden.

Wenn Sie bereits Kontakt/Kontakt Player 4.1.1 oder höher installiert haben, lesen Sie ab dem „2.Schritt“ weiter.

1. Schritt Kontakt Player Installation

Finden Sie das *Installers*-Verzeichnis auf dieser DVD und wählen Sie den richtigen Installer für Ihr Betriebssystem:

PC/Windows – Doppelklicken Sie **Kontakt Player 4 4.1.1 Setup.exe** an und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

Mac – Doppelklicken Sie **KontaktPlayer4_411_OSX.dmg** an und folgen den Anweisungen am Bildschirm.

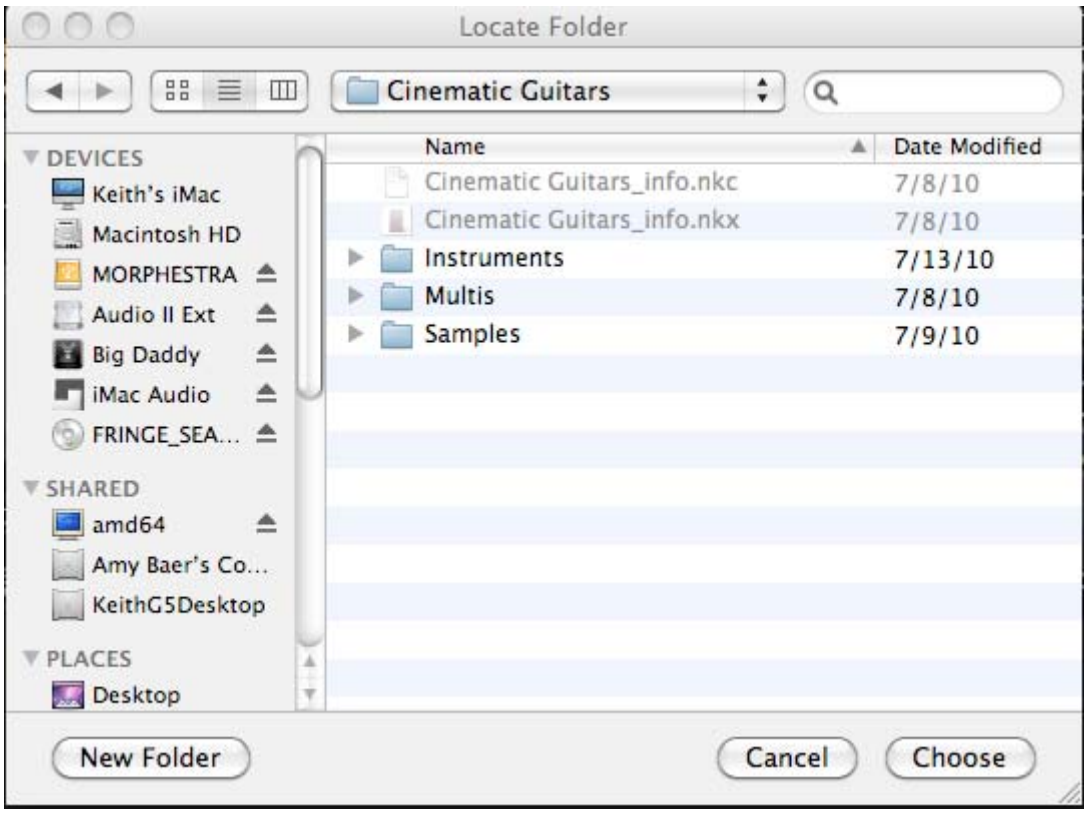
2. Schritt Cinematic Guitars Library Installation

Um die CINEMATIC GUITARS Bibliothek zu installieren, ziehen Sie das „Cinematic Guitars“-Verzeichnis in das gewünschte Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. *Hinweis: Dieses Produkt benötigt mindestens 6 Gigabytes freien Speicherplatz.*

Wenn das Cinematic Guitars Verzeichnis von der DVD kopiert wurde:

1. Starten Sie Kontakt
2. Öffnen Sie den *Libraries*-Reiter und klicken Sie *„Add Library*“.

3. Im nächsten Fenster gehen Sie zu dem Cinematic Guitars Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und klicken *„Choose*“ und dann *„OK*“.



Die Cinematic Guitars Bibliothek sollte jetzt unter dem „Libraries"-Reiter zu finden sein.

4. Klicken Sie jetzt auf den *Activate*-Knopf in dem CINEMATIC GUITARS Browser. Ein neues Fenster, um das Service Center zu starten, erscheint.

5. Klicken Sie „*Start Service Center*" und melden Sie sich an. **Wenn Sie keinen Account haben, legen Sie jetzt einen an.**
6. Geben Sie die Seriennummer ein, die mit CINEMATIC GUITARS ausgeliefert wurde und klicken Sie den *Activate*-Knopf im Service Center.
7. Beenden Sie das Service Center
8. Beenden Sie Kontakt und starten ihn neu und schon sind Sie fertig.

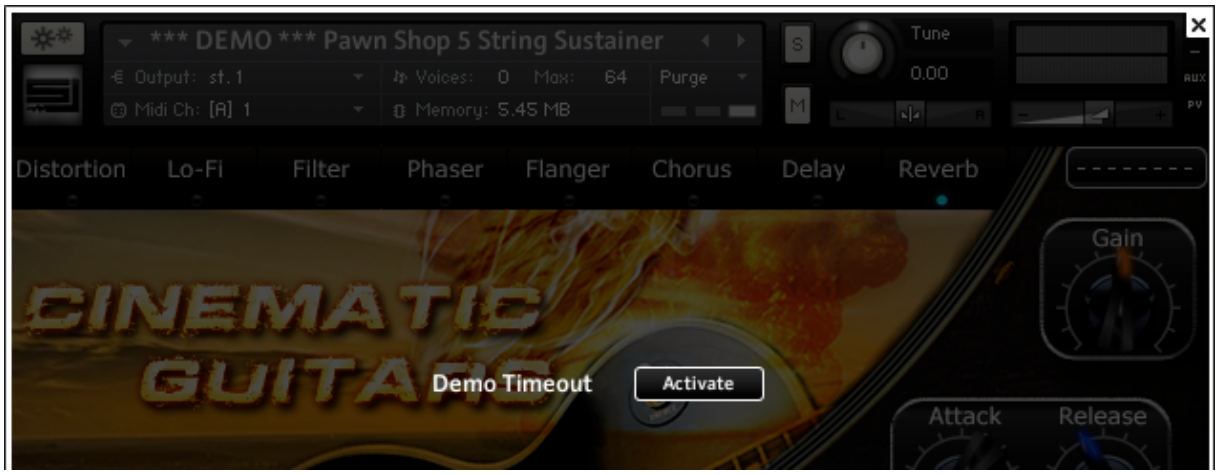
Wenn alles ordnungsgemäß installiert ist, erscheint der Activate-Knopf im CINEMATIC GUITARS Browser nicht mehr.

Demo Mode

CINEMATIC GUITARS läuft im Demo-Modus wenn es nicht aktiviert ist. Im Demo-Modus sehen Sie im Namen der Instrumente ein „***DEMO***“ vor allen Namen.

Das bedeutet, dass die Bibliothek bislang nicht aktiviert wurde und zurzeit im Demo-Modus läuft. Sie sehen auch daran, dass die Bibliothek im Demo-Modus ist, dass der Activate-Knopf im Libraries Browser zu sehen ist. Der Demo-Modus erlaubt Ihnen, jedes Instrument aus der CINEMATIC GUITARS Bibliothek für 30 Minuten zu spielen. Der Countdown beginnt in dem Moment, wenn das erste Instrument aus der Bibliothek geladen wird. Nach 30 Minuten erscheint eine „Demo Timeout“-Nachricht und alle anderen geladenen Instrumente sind dann ebenfalls abgelaufen.

Im Demo-Modus können Sie Änderungen vornehmen und die auch speichern. Beachten Sie jedoch, dass alle Instrumente, die im Demo-Modus gespeichert wurden, abgelaufen sind, wenn Sie sie das nächste Mal laden und solange abgelaufen bleiben, bis die Bibliothek aktiviert wurde.



CINEMATIC GUITARS aktivieren

Wenn Sie CINEMATIC GUITARS nicht während der Installation aktiviert haben, dann können Sie die Demo-Modus Einschränkungen beenden, wenn Sie die CINEMATIC GUITARS im Service Center aktivieren.

Um das Service Center zu laden und die Aktivierung vorzunehmen, können Sie entweder auf den Activate-Knopf in dem Bibliotheks-Browser klicken oder im Demo Timeout-Fenster. In dem dann erscheinenden Fenster klicken Sie auf den Knopf mit dem Text „Start Service Center“. Bestätigen Sie, dass Sie die Bibliothek aktivieren wollen, in dem Sie auf Start Service Center klicken. Das Service Center erscheint und fragt nach der Seriennummer der Cinematic Guitars. Nachdem die Bibliothek aktiviert wurde, starten Sie Kontakt 4 neu. Wenn kein Activate-Knopf mehr im Bibliotheks-Browser zu sehen ist, dann ist das Produkt erfolgreich aktiviert.

Mehr Informationen über den Kontakt Player 4 finden Sie im „**Kontakt Player Getting Started.pdf**“ im Native Instruments Kontakt 4 Documentation Verzeichnis.

CINEMATIC GUITARS IM EINZELNEN

Wichtige Funktionen, die Ihnen den Umgang mit CINEMATIC GUITARS erleichtern.

- Die meisten Instrumente verfügen über eine Vielzahl von Tastenbereichen und Transpositionen die relativ zur chromatischen Tonleiter gepitched wurden.
- In den meisten Fällen sind die Samples so verteilt, dass der Ursprungston am nächsten zum mittleren C Oktavbereich (C3) liegt.
- Der Tonumfang der Samples wurde gestretcht (transponiert), um die kreativen Möglichkeiten zu erweitern und die Klangtreue zu erhalten
- Bei Loop-basierten Instrumenten funktionieren die Samples am besten im Bereich von G2 – G3 und können in einem großen Bereich von Tempi synchronisiert werden. Samples außerhalb des empfohlenen Bereiches sollten nach eigenem Ermessen verwendet werden.

Wie CINEMATIC GUITARS organisiert ist

CINEMATIC GUITARS ist in drei Hauptkategorien unterteilt: Athmosperes, Instrumentals, Percussives.

Jede Kategorie ist in weitere Unterverzeichnisse und Unterkategorien nach Klangfarben/Klangart oder Genre aufgeteilt. Diese enthalten eine Vielzahl von Instrumenten, deren Namen eine Beschreibung des allgemeinen Klanges entspricht. Die Instrumente sind nach Genre, Klangfarbe und die Stimmung, die sie hervorrufen, kategorisiert worden, aber sie sollten auf keinen Fall nur auf die Kategorie beschränkt werden. Unser System wurde entwickelt, um Ihnen bei der Organisation und Suche nach dem gewünschten Klang zu helfen. Die Namen der Instrumente wurden von unseren Programmierern auf Grundlage der Klangfarbe vergeben. Einige können in mehrere Kategorien fallen, daher werden sie so benannt, dass das erkennbar ist. In diesen Fällen werden die Instrumente in dem Genre platziert, das am besten passt.

CINEMATIC GUITARS enthält auch ein **MULTI**-Preset-Verzeichnis, was derselben Namenvergabe, basierend auf Klangfarbe oder Genre, folgt.

Instrumentenkategorien

MULTIS

Kraftvolle interaktive Preset-Vorlagen erstellt aus mehreren Instanzen und verschiedenen Kombinationen von CINEMATIC GUITARS Instrumenten. Jedes Multi ist so angelegt, dass es direkt als ein „out-of-the-box“ Preset für einen schnellen Start sorgt. Viele Multis wurden von preisgekrönten Film- TV- und Spiele-Komponisten entwickelt.

ATMOSPHERES – *Klanglandschaften und Texturen*

Ambience – *Durchgehende Texturen, die statisch oder voll von organischen Bewegungen sind.*

Bizarre
Dark N Scary
Disturbed
Electronic
Ethereal
Euphoric Spiritual
Mixed Emotions
Mystery Suspense
World

Stingers – *Einmaliger harmonischer/melodiöser Ausdruck, ideal für kurze Ereignisse und Übergänge.*

INSTRUMENTALS – *Melodische Lead- oder harmonische Instrumente*

Arpeggiated - *Noten werden nacheinander und abwechselnd in einem rhythmischen Muster temposynchron gespielt*

Guitars

Gated - *Noten werden in einem einheitlichen (Akkord) rhythmischen Muster temposynchron gespielt*

Loops

Alternative – Rock

Electronic

Metal – Industrial

Organic

Pads

Synth

PERCUSSIVES

Arpeggiated - Einstellbare temposynchrone Arpeggios Impact-Loops

Impacts - Einmalige perkussive Hits

Kits - Perkussive Sample-Sammlung, die für rhythmische Muster und Beats bestimmt sind

Loops

Quick Kits (Sammlung von Loops in jedem Verzeichnis auf je einer Note als Vorschau)

Action Packed

Electronic Effectual

Organic

Transitions - Strategische rhythmische Gesten zum Mischen und Verbinden von Ereignissen und musikalischen Ideen.

Instrumente mit **MW** im Namen sind mit Effekten vorprogrammiert, die mit dem **Modulationsrad** eingestellt werden können. Weitere Programmierungen wurde zur Beeinflussung der Klangfarben und/oder verschiedener anderer Instrumentenparameter in Echtzeit entwickelt.

Instrumente mit **SEQ** im Namen sind mit vorprogrammierten temposynchronen Effekten versehen, die durch die internen **Sequenzer** innerhalb der Instrumentenbenutzeroberfläche angesteuert werden.

Instrumente mit **AT** im Namen sind mit vorprogrammierten Effekten versehen, die auf den **Aftertouch** der Tastatur reagieren.

Benutzeroberfläche und Regler

Jedes Instrument enthält 13 einstellbare Fenster und einen statischen globalen Teil:

Klicken Sie auf einen der verschiedenen Knöpfe, um die Anzeige zu ändern.

HAUPTFENSTER (nur beim ersten Laden zu sehen)

GLOBALE REGLER (in allen Fenstern)

Parameter Anzeige – Zeigt die Werte eines Reglers an, wenn Regler angeklickt oder geändert werden

Gain – Stellt die Gesamtlautstärke des Instrumentes ein

Attack/Release – Diese Regler stellen die Attack- und Release-Zeiten der Lautstärkenkurve des Instrumentes ein. Sie wurden werksseitig auf verschiedene Einstellungen in der gesamten Bibliothek eingestellt. Attack steuert wie langsam oder schnell der Klang beginnt. Release bestimmt wir langsam oder schnell ein Sample ausklingt, wenn die MIDI-Note losgelassen wird.

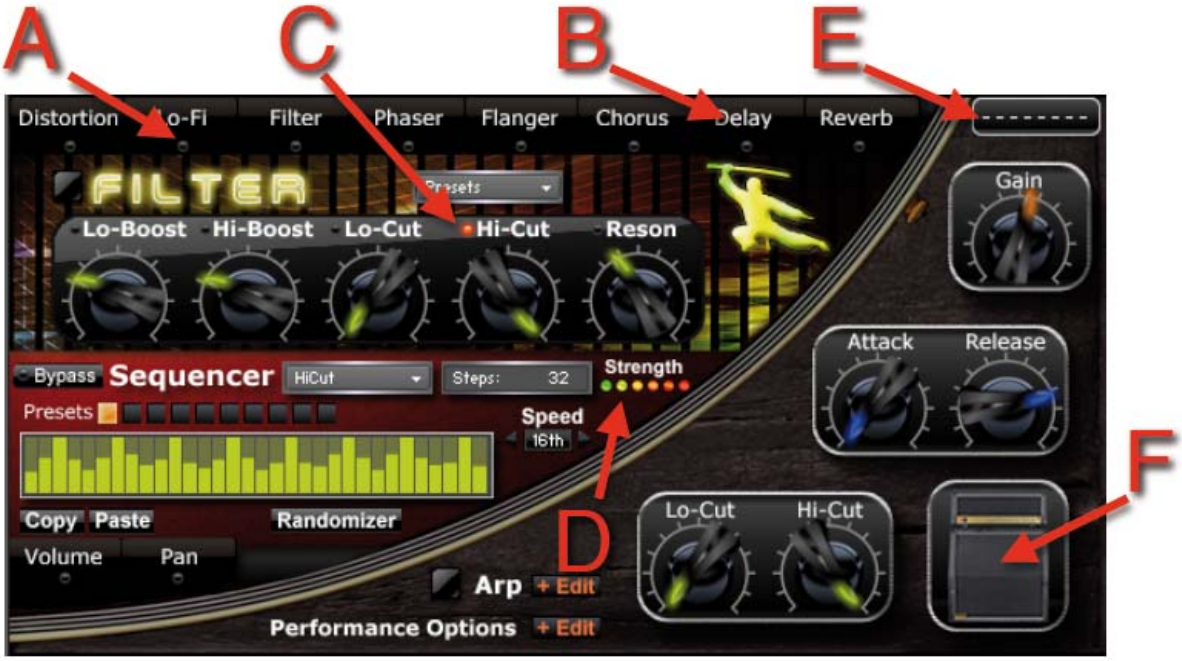
Lo Cut / Hi Cut – Der Low Cut Knopf verringert die tiefen Frequenzen durch einen Hochpassfilter. Der Hi Cut Knopf verringert die hohen Frequenzen durch einen Tiefpassfilter.

Cabinet (klicken Sie auf das Bild) – Öffnet das Fenster mit den Cabinets und Rotators.

Arp – Schaltet den Arpeggiator AN/AUS
+Edit-Knopf öffnet das Arpeggiator-Fenster

Performance Options - +Edit-Knopf öffnet das Performance Optionenfenster.

Übersicht & Beschreibung der allgemeinen Funktionen



A – Effekt EIN/AUS – Blau = AN, Schwarz = AUS

B – Öffnet das Effektsteuerungsfenster – Klicken, um zu den Reglern zu springen.

C – Sequenzer AN/AUS - Wenn aktiviert, benutzen Sie den entsprechenden Regler, um die Stärke des Effekts einzustellen. Rot = Aktiv, Gelb = Bypass, Schwarz = Aus

D – Stärkenanzeige für ausgewählten Effektparameter. Grün ist schwach und Rot ist Maximum.

E – Parameter-Anzeige – Anzeige des gerade ausgewählten Effektparameters.

F – Cabinet / Rotator Knopf – Auf das Bild klicken, um das entsprechende Fenster zu öffnen.

DISTORTION (VERZERRUNG)

Presets – Wählen Sie ein Verzerrungs-Preset aus dem Aufklappmenü.

Tone – Stellt die Helligkeit des Prozesssignals ein.

Drive – Bestimmt den „Crunch Faktor“. Der Anteil der Verzerrung.

Bright – Steuert die hohen Frequenzen des Tones.

Bass – Steuert die tiefen Frequenzen des Tones.

Output – Stellt den Ausgangspegel des kompletten bearbeiteten Signals ein.

FILTER/EQ

Presets – Wählen Sie ein Filter-Preset aus dem Aufklappmenü.

Lo-Boost / Hi-Boost – Stellen Sie mit diesen Knöpfen ein, wie die hohen und tiefen Frequenzen verstärkt oder vermindert werden sollen.

Lo-Cut / Hi-Cut – Benutzen Sie die Cutoff-Knöpfe, um die Frequenzen einzustellen, wo die tiefen/hohen Frequenzen abgeschnitten werden sollen. Standardmäßig ist **Hi-Cut** dem **Modulationsrad** zugewiesen. Die Filter-Abteilung muss **eingeschaltet** sein, damit die Hi-Cut/Modulationsrad Steuerung benutzt werden kann. Wenn der Hi-Cut mit aufgezeichnet wird, dann wird das Modulationsrad auf Bypass gestellt. Hinweis: Hi-Cut kann mit der Anschlagstärke verbunden werden (in den Performance Optionen).

Reson – Benutzen Sie den Resonanzknopf, um eine Anhebung der Frequenzen bei der Hi-Cut Frequenz zu erreichen.

LO-FI

Presets – Wählen Sie ein Lo-Fi-Preset aus dem Aufklappmenü.

Bit – Stellt die Auflösung in Bits ein. Kleinere Werte sorgen für einen stärkeren Lo-Fi-Effekt.

Sample Rate – Verringert das Verhalten bei hohen Frequenzen und die Qualität des gesamten Signals.

Noise – Fügt dem Audiosignal Rauschen hinzu.

Color (Noise Color) – Bestimmt die Tonalität des Rauschens, das dem Signal hinzugefügt wird. Erhöhen, um die hohen Frequenzen abzuschwächen.

Output – Stellt den Ausgangspegel des kompletten bearbeiteten Signals ein.

PHASER

Presets – Wählen Sie ein Phaser-Preset aus dem Aufklappmenü.

Depth – Bestimmt die Stärke der LFO Modulation. Höhere Werte verstärken den Effekt.

Speed – Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der der LFO das Signal moduliert.

Phase – Bestimmt die Phasenunterschiede zwischen den LFOs, die den linken und rechten Stereokanal ansteuern.

Feedback – Steuert die Stärke des Effekts.

FLANGER

Presets – Wählen Sie ein Flanger-Preset aus dem Aufklappmenü.

Depth – Bestimmt die Stärke der LFO Modulation. Höhere Werte verstärken den Effekt.

Speed – Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der der LFO das Signal moduliert.

Phase – Bestimmt die Phasenunterschiede zwischen den LFOs, die den linken und rechten Stereokanal ansteuern.

Color -

Feedback – Steuert die Stärke des Effekts.

CHORUS

Presets – Wählen Sie ein Chorus-Preset aus dem Aufklappmenü.

Depth – Bestimmt die Stärke der LFO Modulation. Höhere Werte verstärken den Effekt.

Speed – Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der der LFO das Signal moduliert.

Phase – Bestimmt die Phasenunterschiede zwischen den LFOs, die den linken und rechten Stereokanal ansteuern.

DELAY

Presets – Wählen Sie ein Delay-Preset aus dem Aufklappmenü.

Time – Stellt die Zeitauflösung des Delays ein, basierend auf rhythmischen Werten.

Damping – Verringert die hohen Frequenzen im verzögerten Signal.

Pan – Stellt einen Panorama-Effekt ein bei dem die aufeinanderfolgenden Wiederholungen/Echos abwechselnd auf dem linken und rechten Kanal ausgegeben werden.

Feedback – Stellt den Anteil an sich wiederholenden Echos ein.

Dry/Wet – Stellt ein, wie viel Delay dem Mix, relativ zum Originalsignal, zugegeben wird.

REVERB

Presets – Wählen Sie ein Reverb-Preset aus dem Aufklappmenü.

Size – Stellt die Größe des Hallraumes ein.

Color – Stellt ein, wie hart oder weich das Material des Raumes ist.

Stereo – Simuliert die Entfernung zur Bühne.

Dry/Wet – Stellt ein, wie viel Delay dem Mix, relativ zum Originalsignal, zugegeben wird.

CABINET / ROTATOR

CABINET

Presets – Wählen Sie ein Cabinet-Preset aus dem Aufklappmenü.

Size – Stelle die Größe des Cabinets ein.

Air – Steuert den Anteil an Early Reflections des Raumes und fügt so etwas Raum dem Klang zu.

Treble – Verstärkt oder dämpft den Level der hohen Frequenzen

Bass – Verstärkt oder dämpft den Level der tiefen Frequenzen.

Output – Stellt den Ausgangspegel des kompletten bearbeiteten Signals ein.

ROTATOR

Presets – Wählen Sie ein Rotator-Preset aus dem Aufklappmenü.

Speed – Stellt die Geschwindigkeit des rotierenden Lautsprechers ein (langsam oder schnell).

Balance – Stellt das Verhältnis zwischen dem rotierenden Hochtöner und dem Basslautsprechers ein.

Distance – Stellt den Abstand der virtuellen Mikrofone zum rotierenden Lautsprecher ein.

Mix – Steuert die Stärke des Effekts.

ARP/GATER

Note Order / Gate – Auswahl der Notenfolge/Richtung aus mehreren Presets für den ARP. Hier wird der GATER aktiviert.

Octave – Fügt Oktaven-Transpositionen dem ARP-Schrittbereich hinzu.

Strike – Setzt die Nummer der Wiederholungen pro Note

Fixed Velocity – Setzt die anfänglich gespielte Eingangsanschlagstärke auf den Maximalwert.

Duration – Verändert die Notenlänge von jedem ARP-Schritt.

Steps – Bestimmt das Wiedergabemuster des ARP/GATEs. Die Schritte werden von der Anschlagstärke geregelt. Zeichnen Sie mit der Maus eigene Rhythmen durch Klicken und Ziehen im Schrittfenster. Stellen Sie die Anzahl der Schritte in dem Eingabefeld rechts neben dem Schrittfenster ein (eintippen oder durch Klicken und Ziehen).

Speed – Stellen Sie das Tempo in rhythmischen Werten ein, synchronisiert zum Haupttempo.

Copy / Paste – Kopieren und Einfügen von einem Arp-Muster, den Schritten und der Geschwindigkeit.

Randomizer – Generiert zufällige Muster und Schritte.

Presets – Auswahl aus 10 Presets der ARP Muster 1 -10.

PERFORMANCE OPTIONEN

Voices – Stellt die Anzahl der Stimmen ein, die gespielt werden, wenn eine Taste gedrückt wird.

Spread – Steuert das Panorama von jeder Stimme.

Detune – Stellt die Verstimmung zwischen den Stimmen ein.

Monphonic – Schaltet den Monofonmodus ein (nur 1 Stimme)

Glide – Stellt die Zeit ein, die zwischen nacheinander gespielten Noten für den Slide-Effekt verwendet werden soll.

VOLUME

Gain – Steuert die Gesamtlautstärke

PAN

Pan – Steuert das Gesamtpanorama

TIPPS & TRICKS

- CINEMATIC GUITARS können auch in die Vollversion von Kontakt 4 (nicht enthalten) geladen werden. Das bietet Ihnen die Möglichkeit, die interne Sample-Programmierung und die Effekteinstellungen zu verändern. Wenn Sie Kontakt 4 besitzen, können Sie diese Bibliothek laden und damit experimentieren, Stretch, Layer und Loop-Längen verändern und weitere Effekte jedem Instrument zuweisen. Veränderte Instrumente sollten dann unter einem neuen Namen gespeichert werden, damit das Original erhalten bleibt.
- Es gibt viele Klänge, die tief in CINEMATIC GUITARS darauf warten, entdeckt zu werden, aber wenn Sie gerade erst anfangen oder in Eile sind, dann sollten Sie die Multis (Multi-Instrument-Presets) ausprobieren, um einen Vorgeschmack auf die CINEMATIC GUITARS zu bekommen. Wir empfehlen Ihnen, die Bibliothek zu erkunden. Achten Sie darauf, wirklich alle Töne und Samples ausprobiert zu haben.
- Jedes unserer Multis wurde so konzipiert, dass es wie ein Instrument wirkt, als MIDI-Kanal ist daher „Omni“ eingestellt. Auf diese Weise werden alle Instrumente in dem Multi gleichzeitig gespielt. Sie können jedoch jedem Instrument einen eigenen MIDI-Kanal in Kontakt zuweisen, um es in Ihrer DAW separat anzusprechen.
- Speichern Sie große Vorlagen mit Instrumenten als Multis, um Ihren Arbeitsfluss zu verbessern.
- Versuchen Sie einen Release-Zeit-Effekt bei den Loops hinzuzufügen und nutzen Sie dafür die eingebauten Delays und Reverbs. Das erzeugt eine „verzögerte“ Release-Zeit, wenn die Note losgelassen wird. Reverb und Delay helfen auch dabei, Loops weicher werden zu lassen, wenn irgendwo eine abgehackte Wiedergabe im Bereich der Instrumente hörbar ist oder bei langsameren Tempi.
- Wenn Effekte in der Benutzeroberfläche sequenziert werden, versuchen Sie den „Strength“-Knopf zu verstellen, um den maximalen Effekt zu vermindern, vor allem, wenn der Effekt Resonanzspitzen oder Knacksen im Audio verursacht.
- Verringern Sie die Release-Zeit der Instrumente, wenn Sie planen Melodien oder sich schnell verändernde Linien zu spielen. Ein kürzeres Release erlaubt es, sequenzierte Effekte wieder vom Anfang des Musters zu starten, andernfalls spielen Sie dort weiter, wo sie zuletzt aufgehört haben.
- Verwenden Sie Kopieren/Einfügen bei den Mustern, um die Muster bei mehreren Effekten einzusetzen.
- Schalten Sie die Filter ein, um den Hi-Cut mit dem Modulationsrad zu steuern. Das funktioniert nur, wenn der Hi-Cut-Sequenzer nicht aktiviert ist.

FEHLERBEHEBUNG

- Eine Einstellung auf „1 bar“ im Arpeggiator erzeugt eine Feedbackschleife. Das ist so im Design von Kontakt 4.1.1 von Native Instrument verankert. Um das zu umgehen, ändern Sie die Geschwindigkeit des Arp auf eine schnelle Zeiteinstellung.
- Wenn die CPU während der Wiedergabe zu schwächeln anfängt (Audioknacksen, Aussetzer), dann versuchen Sie folgendes:
    - Verringern Sie die Anzahl der Stimmen für jedes Instrument in der Instrumentenoberfläche
    - Löschen Sie nicht verwendete Samples der Instrumente
    - Stellen Sie die Kontakt „Overload Protection“ auf „relaxed“ oder „medium“ usw. und/oder stellen Sie die entsprechenden Multiprozessor-Einstellungen in Kontakts Optionenmenü im Reiter „Engine settings“ ein.
    - Verändern Sie die Einstellungen des Latenzreglers in den Audio-Einstellungen in Kontakts Optionsmenü
    - Wenn Sie mehr als 2GB RAM haben, experimentieren Sie mit dem KMS – Kontakts Memory Server Einstellungen in den Memory-Einstellungen von Kontakts Optionsmenü.

Bei ungeklärten Fragen, einschließlich Fragen zur Autorisierung und Installationsfehlerbehebungen, besuchen Sie unsere Supportseite www.samplelogic.com/support oder senden uns eine E-Mail an: support@samplelogic.com

DANKSAGUNGEN

Erdacht, aufgenommen und entwickelt von:
Joseph Trupiano
Keith Robinson

Gitarrenaufnahmen von:
Steve Ouimette

Besonderen Dank an:
Das Native Instruments Team

Steve Ouimette ist verantwortlich für die Bereitstellung der originalen Gitarren-Samples, die zur Herstellung von CINEMATIC GUITARS™ verwendet wurden.

Keine Gitarren wurden bei der Erstellung von CINEMATIC GUITARS verbrannt!